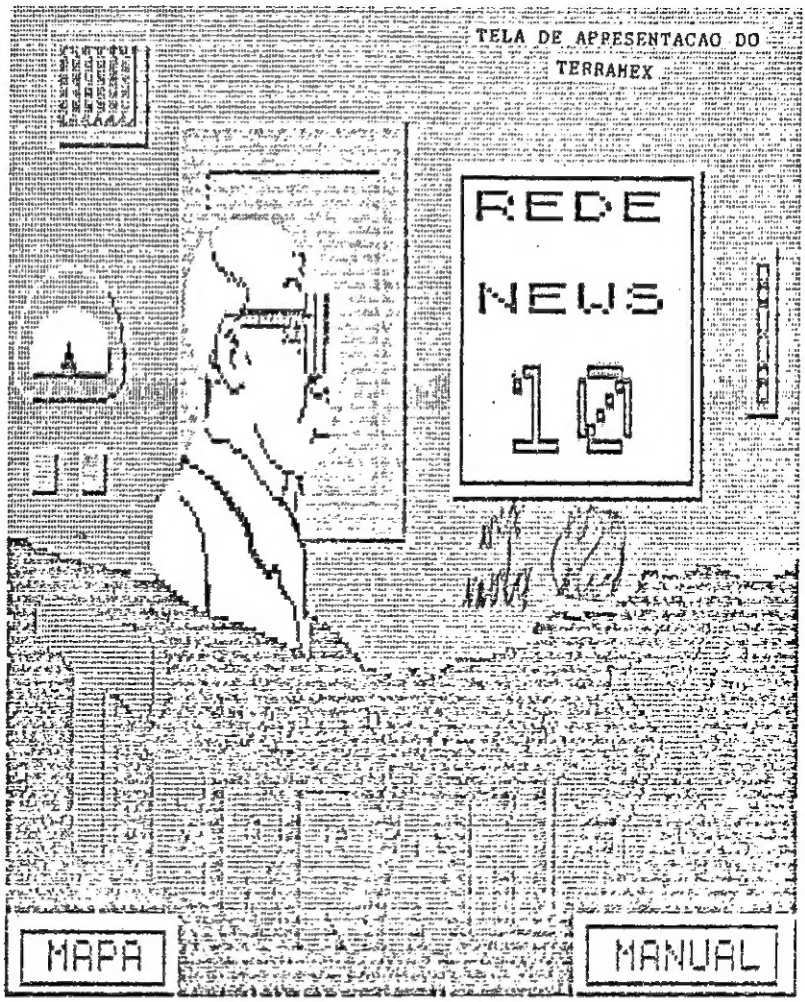


NESTE NUMERO NOS SOLUCIONAMOS DEFINITIVAMENTE O TERRAMEX.
VEJA SO' O QUE O REDE NEWS 10 TRAZ ESPECIALMENTE PARA VOCE:

PAGINA 1-TELA DE APRESENTACAO DO TERRAMEX + INDICE.
PAGINA 2-RESOLUCAO COMPLETA DO TERRAMEX+TELAS STRIP POKER,TUAREG E STAR FARCE.
PAGINA 3-SESSAO DE POKES+MAPA SUPER TROLLEY+TELAS MOTOR MASSACRE E DEAD OR ALIVE
PAGINA 4 E 5-MARAVILHOSO MAPA DO TERRAMEX SUPER COMPLETO.
PAGINA 6-SESSAO CATALOGO COM TITANIC I & II,FOUR SOCCER SIDE & INDOOR,FIST PLUS E TECHNOCOP.
PAGINA 7-MANUAL ESPECIALMENTE ELABORADO PARA TIRAR TODAS AS DUVIDAS DO TERRAMEX
PAGINA 8-ORGANIZACAO DE DISQUETES + TELAS DO FIGHT FOX E EMYLIN SOCCER.

RESOLUCAO COMPLETA DO " TERRAMEX "

Fornecida muito gentilmente por Marcelo P. Fonseca.

1- Pegue o aspirador de po',aperte a tecla "S",esq.,pegue o Barril de polvora medio,baixo ,dir.,Selecione o Aspirador de po,cima ,pegue a ponte automatica,dir.,pegue o Manuscrito,dir.,pegue a barra de prata,dir.,pegue o monociclo.

2- Pegue o guarda-chuva,esq.,esq.,selecione o guarda-chuva,baixo,pegue a flauta,selecione a flauta,dir.,dir.,pegue a bola,caia no poco,esq.,esq.,pegue o Flash,dir.,dir.,dir.,selecione a ponte automatica,dir.,selecione a flauta,dir.,dir.,pule na Mola,pegue o Fole,pegue as esporas,desca,esq.,esq.,selecione a flauta,esq.,selecione a ponte automatica,esq.,cima,dir.,dir.,dir.,selecione o Fole,entre no balao,cima,puxe para a direita o controle ou aperte o botao referente,coloque o Fole no inventario(pressione "8" ,dir.,pegue as pilulas anti-radiacao,selecione o guarda-chuva e desca flutuando duas telas,dir.,selecione o Barril de polvora medio,entre no canhao,selecione o guarda-chuva,desca flutuando,esq..

3- Siga as dicas abaixo:

Cada personagem tem uma maneira diferente de conseguir a formula.
- FORTISSUE-SMITH:Selecione a Bola e ande para esquerda.
- BIB JOHN CAINE:Selecione as esporas e idem.
- HERR KRUSCHE:dir.,dir.,pegue o barril de cerveja,esq.,esq.,ande para a esquerda.
- NU PENG:Selecione o flash e ande para esquerda.
-HENRY BEAUCOUP:Selecione o Monociclo e ande para esquerda.

Ai entao:

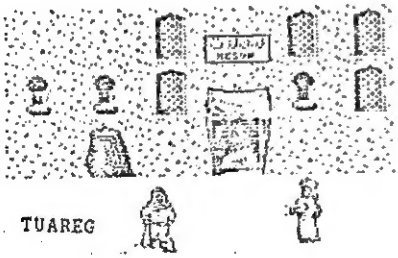
Siga quatro telas para direita,pegue o cristal de energia,esq..ponha o elevador para baixo,esq.,siga para esquerda pulando na ponte,esq.,esq.,pegue a pilha,esq.,pule no trapolim,pegue o interruptor,esq.,selecione o guarda-chuva,baixo,esq.,pegue o cabide ,esq.,selecione o cristal de energia,ponha o cristal no prato e entre no transportador.Ai entao selecione as pilulas anti-radiacao,esq.,pegue a bateria atomica,selecione as pilulas anti-radiacao,dir.,dir.,selecione o interruptor,pule em direcao ao espelho do interruptor,dir..

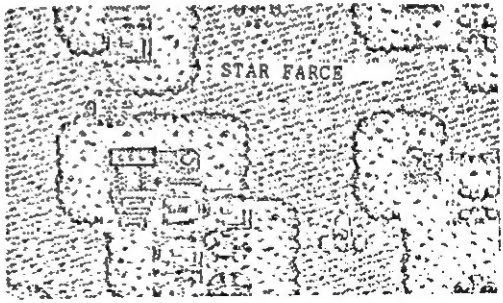
5- Espere o balde para leva-lo ao outro lado,dir.,dir.,dir.,pegue o botao,esq.,esq.,pule no interruptor,esq.,espere o barco para lhe levar ao outro lado,esq.,esq.,selecione as pilulas,entre no transportador,esq.,ponha o elevador para baixo tres telas,selecione a barra de prata,ande para dentro da bigorna,siga para direita pela parte de baixo,dir.,

6- Pegue a xicara de cha',esq.,esq.,direita pela parte de cima ,dir.,selecione ocrucifixo de prata,dir.,selecione a formula,dir.,agora voce deve entregar os seguintes objetos,na ordem abaixo,para o cientistas

1- A formula
2- O cabide
3- A pilha
4- A bateria atomica
5- O botao
6- A xicara de cha'

REDE NEWS EXCLUSIVO CATALOGO





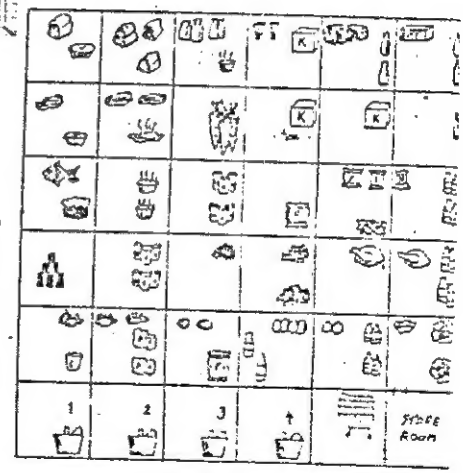
SESSAO DE POKES:

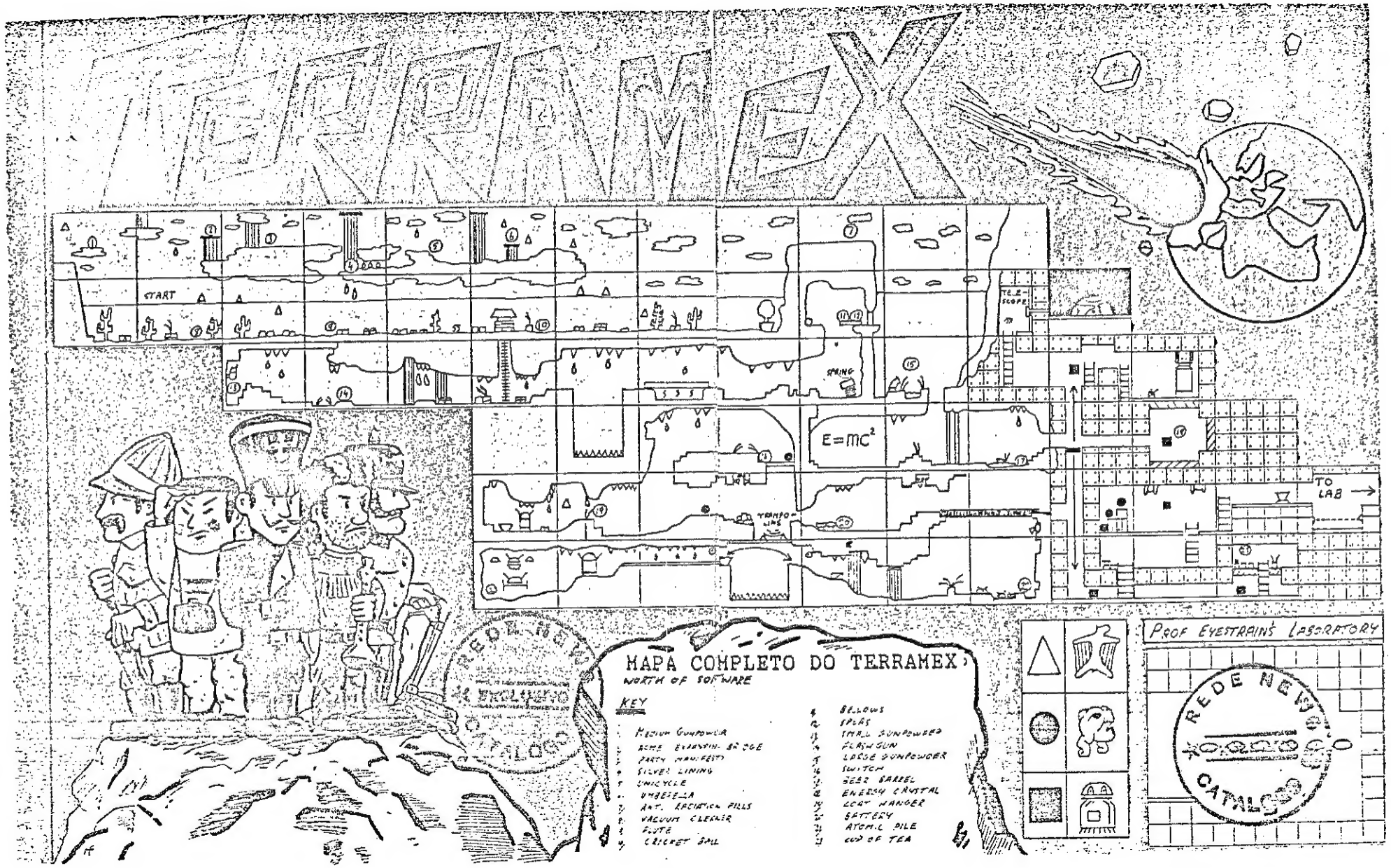
DEATH WISH III	38678,183	39353,183	43381,183
RENTA KILL RITA	58449,0	57879,0	
ZUB	37473,201	GAME OVER I	39333,0
GAME OVER II	38691,0	NEBULUS	32921,0
BMX KIDZ	37392,0	SABRE WULF	44786,0
DAN DARE II	53822,255	ROAD BLASTERS	48634,36
SKATE CRAZY	46473,201	46409,201	42848,128
THE VINDICATOR			
PARTE I	30978,0	33448,0	34064,0
PARTE II	34139,0	34203,0	
PARTE III	35055,0	34364,0	

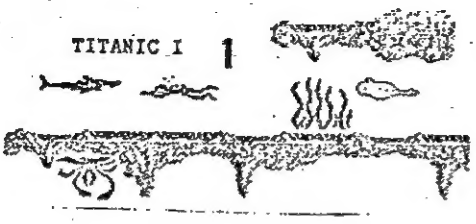
BEYOND THE ICE	38281,0	GRYZOR	33915,255
IKARI WARRIOR	40272,0	JACK THE NIPPER II	43251,0
NILGELL MANSELL PISTAS			
BRASIL	33581,255	SAN MARINO	33582,255
BELGIUM	33583,255	MONACO	33584,255
DETROIT	33585,255	FRANCE	33586,255
BRITAIN	33587,255	GERMANY	33588,255
HUNGARY	33589,255	AUSTRIA	33590,255
ITALY	33591,255	PORTUGUAL	33592,255
SPAIN	33593,255	MEXICO	33594,255
JAPAN	33595,255	AUSTRALIA	33596,255
SALAMANDER	38902,201	3DC	34298,201
U.C.M	36337,0	MASTER UNIVERSE	51406,0

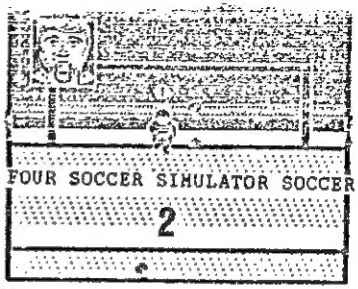
POKES ACIMA FORNECIDOS PELA EQUIPE REDE SOFT.

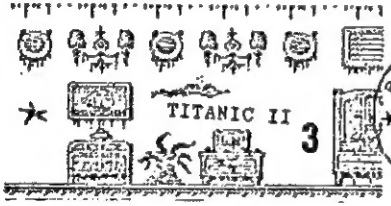
REDE NEWS * EXCLUSIVO * CATALOGO

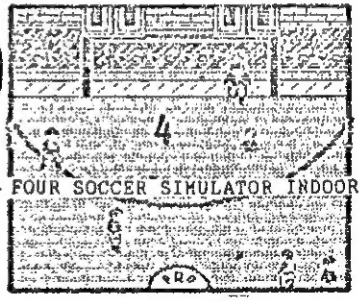


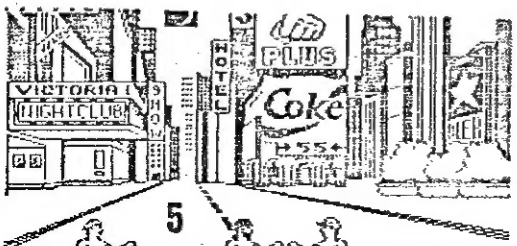

TERRAMEX
START
SPRING
TELE-SCOPE
E=mc²
TRAMPO-LINE
TO LAB
MAPA COMPLETO DO TERRAMEX
NORTH OF SOFTWARE
KEY
MEDIUM GUNPOWDER
ACME EXPANSION BRIDGE
PARTY MANIFESTO
SILVER LINING
UNICYCLE
UMBERELLA
ANT. RADIATION PILLS
VACUUM CLEANER
FLUTE
CRICKET BALL
BELLOWS
SPEAR
SMALL GUNPOWDER
FLASHGUN
LARGE GUNPOWDER
SWITCH
BEER BARREL
ENERGY CRYSTAL
COAT HANGER
BATTERY
ATOMIC PILE
CUP OF TEA
PROF EYESTRAIN'S LABORATORY
REDE NEWS
CATALOGO

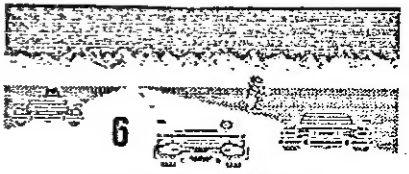












REDE NEWS
EXCLUSIVO
CATALOGO

1-ENFRENTE OS PERIGOS DO FUNDO DO MAR EM BUSCA DE UMA ANTIGA EMBARCACAO REPLETA DE TESOUROS.
A MOVIMENTACAO DOS PERSONAGENS DO TITANIC I E' MUITO BOA.
2-PREPARGU,AJEITOU ,PIMBA E E' GOOLLLLL !!!!!! TAI ARTILHEIRO, MOSTRE AS SUAS HABILIDADES NESTE JOGO DE FUTEBOL DE CAMPO.
EMBORA FOUR SOCCER SIMULATOR VERSAO SIDE TENHA VARIOS RECURSOS ESPECIAIS COMO UM JUIZ E UMA VIZAO DE JOGO MUITO BOA FICA MUITO A DEVER AINDA PARA MATCH DAY II
3-UMA VEZ DENTRO DO NAVIO, EM TITANIC II,VOCE TERA MUITO TRABALHO PARA ENCONTRAR O TESOURO, CUIDADO COM AS ESTRELAS MARINHAS, POLVOS E MUITOS OUTROS ANIMAIS O SCROOL E' UM TANTO ANORMAL AO PONTO DE SE TORNAR IRRITANTE.
4-EM FOUR SOCCER SIMULATOR VERSAO INDOOR VOCE JOGARA UMA PARTIDA PARECIDA COM UM JOGO DE FUTEBOL DE SALAO,COM PEQUENAS DIFERENCAS NA REGRA; QUANTO AOS GRAFICOS OS MESMOS SEGUEM O ESTILO DA VERSAO SIDE.
5-OS AUTORES DE THE WAY THE EXPLODING FIST (FIST I) DECIDIRAM FAZER CONCORRENCIA COM INTERNACINAL KARATE PLUS E ASSIM CRIARAM FIST PLUS.
SEM DUVIDA FIST PLUS E' SUPERIOR AO CONCORRENTE A MEDIDA QUE OS GOLPES VAO SENDO APLICADOS, VISTO QUE A PRECISAO NA SERIE FIST E' INIGUALAVEL.
IMPORTANTE: EXISTE APENAS UMA TELA DE JOGO E UMA DE NIVEL.
6-TECHNOCOP E' SEM DUVIDA O MELHOR PROGRAMA DE TODOS DESTA SESSAO.
POSSUI OTIMOS GRAFICOS E EXCELENTE SCROOL NAS DUAS AVENTURAS.
NESTE JOGO VOCE PILOTARA' UM CARRO EQUIPADO COM UM CANHAO E ENFRENTARA' OS PERIGOS DAS INSTALACOES DOS INIMIGOS.

TERRAMEX

A TERRA ESTA EM PERIGO, UM ENORME ASTEROIDE ESTA NA TRAJETORIA E UM IMPACTO SERA FATAL, ELA SAIRA DE SUA ORBITA E OS EFEITOS CATACLISMICOS SERAO OS PIORES POSSIVEIS. MAS AINDA HA' UMA SALVACAO.
EXISTE UM CIENTISTA QUE SE PROPOE A FAZER UM REBATEDOR DE TAMANHO SUFICIENTE PARA EVITAR O CHOQUE, DESDE QUE CONSIGAM PARA ELE TODOS OS ELEMENTOS (OBJETOS) QUE SAO NESCESSARIOS PARA FAZE-LO.
ELE NECESSITA DE UMA FORMULA DE FISICA QUE ESTA MUITO BEM PROTEGIDA, DE UM CABIDE DE ROUPAS, DE UMA XICARA DE CHA, DE UM BOTAO , DE UMA BATERIA E DE UMA PILHA ATOMICA,NAO INTERESSA O PORQUE DESTES OBJETOS, SABEMOS QUE TODOS ESSES CIENTISTAS SAO MALUCOS E MEIO EXCENTRICOS E ALEM DISSO O TEMPO E' CURTO.
EXISTEM 5 AVENTUREIROS QUE SE PROPOEM A ENCONTRAR OS OBJETOS E LEVA-LOS ATE' O CIENTISTA MAS SO' UM IRA E QUEM FARA A ESCOLHA SERA VOCE.
HA' O HERR KRUSCHE, UM COMANDANTE HEROI DA PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL E COMO TODO ALEMAO ADORA UMA BOA CERVEJA. HA' O CHINES WU PONG, UM TURISTA ORIENTAL COM UMA CAMERA FOTOGRAFICA A TIRA COLO. HA' O BIG JOHN CAINE, HEROI DA COLONIZACAO DA AMERICA E ADORA DOMAR TOUROS FURIOSOS. HA' O EXPLORADOR FORTISQUE-SMITHE QUE COMO TODO BOM INGLES ADORA UM JOGUINHO DE CRICKET E HA' TAMBEM HUNRI BEAUCOUP UM COMANDANTE DO EXERCITO BRITANICO MUITO RESPEITADO QUE NAS HORAS VAGAS SE DEDICA AO EQUILIBRIO EM UM MONOCICLO SOBRE A CORDA-BAMBA.
CADA UM TEM UMA CARACTERISTICA DIFERENTE E QUE DURANTE O JOGO SE DESTACARA':
PARA QUE HERR KRUCHE CONSIGA PASSAR PELO GUARDIAO DA FORMULA, E' PRECISO QUE ESTEJA COM O BARRIL DE CERVEJA E OFERECA UM POUCO SO' QUE ESTE GUARDIAO TOMARA' TANTO QUE IRA PERDER OS SENTIDOS LIBERANDO ASSIM SUA PASSAGEM.
O CHINES WU PONG DEVERA' ESTAR COM O FLASH NA CAMERA, O GUARDIAO APROVEITARA' PARA FAZER UMA POSE A LUMINOSIDADE DO FLASH E' SUFICIENTE PARA PROVOCAR UM OFUSCAMENTO NOS OLHOS DO GUARDIAO DURANTE O TEMPO NECESSARIO PARA QUE VOCE PASSE E PEGUE A FORMULA.
PARA QUE HENRI BEAUCOUP CHEGUE A FORMULA, E' NECESSARIO QUE PASSE POR UM PRECIPICIO SE EQUILIBRANCO SOBRE UMA CORDA COM O MONOCICLO.
UM TOURO MECANICO ESPERA BIG JOHN CAINE QUE DEVERA' ESTAR COM AS ESPORAS PARA ENFRENTA-LO.
A FORMULA ESTA PRESA BEM ACIMA DE FORTISQUE-SMITHE MAS O DISPOSITIVO PARA LIBERA-LA NAO PREMITE QUE VOCE SE APROXIME. UTILIZE-SE DA BOLA DE CRICKET QUE ESTA' AO LADO DO POCO E DE UMA BOA PONTARIA PARA DESTRUIR TAL DISPOSITIVO.
EXISTEM CARACTERISTICAS COMUNS AOS 5 AVENTUREIROS:
O GUARDA-CHUVA ATUA COMO UM PARA-QUEDAS QUANDO VOCE ESTIVER CAINDO.
A FLAUTA SERVE PARA O AVENTUREIRO DISTRAIR AS COBRAS LIBERANDO SUA PASSAGEM.
VOCE PODERA SUBIR PELOS PILARES ENTRE AS NUVENS.
QUANDO VOCE QUISER SALTAR E O AVENTUREIRO BALANCAR A CABECA EM SINAL NEGATIVO, INSISTA BASTANTE ATE' QUE ELE SALTE.
UTILIZE-SE DA TECLA "T" BASTANTE. SEMPRE O AVENTUREIRO LHE DARA' UMA DICA DO OBJETO QUE DEVE SER USADO NO MOMENTO.
QUANDO ENTRAR NO BALAO, O FOLE DEVE ESTAR SELECIONADO E VOCE DEVE MANTER O CONTROLE PARA A DIREITA. PARA DESCER O BALAO APERTE A TECLA "S".
O FOLE E' O UNICO OBJETO QUE LHE PERMITIRA' CONTROLAR O BALAO.
A PONTE AUTOMATICA LHE AUXILIARA' A PASSAR POR PRECIPICIOS EM QUE A DISTANCIA DE UM LADO AO OUTRO NAO E' MUITO GRANDE.
QUANDO FOR PASSAR PELO BURACO QUE TEM TRES COBRAS EM BAIXO PASSE PELO TRONCO POR CIMA DO BURACO E NAO SE ESQUECA DE SELECIONAR A FLAUTA ANTES.
NAO SE ESQUECA DE SELECIONAR AS PILULAS ANTI-RADIACAO QUANDO FOR PASSAR NO COMPARTIMENTO EM QUE ESTA A PILHA ATOMICA.
O BARRIL DE POLVORA MEDIO E' O SUFICIENTE PARA QUE VOCE PASSE PELO LAGO COM AUXILIO DO CANHAO.
PARA QUE O TELEPORTE FUNCIONE , E' PRECISO QUE VOCE DEPOSITE O CRISTAL DE ENERGIA NO LOCAL CORRETO, COLOQUE-O EM UM PRATO QUE FICA AO LADO DELE.
PARA QUE VOCE CONSIGA PASSAR PELA PONTE DE CORDA, SE MANTENHA PULANDO PARA A DIRECAO DESEJADA.
ANTES DE PEGAR A XICARA DE CHA', EXPERIMENTE SELECIONAR A BARRA DE PRATA E ANDAR EM DIRECAO DA BIGORNA.
PARA DESTRUIR O VAMPIRO QUE IMPEDE SUA PASSAGEM, EXPERIMENTE SELECIONAR O CRUCIFIXO DE PRATA.
QUANDO CHEGAR AO LABORATORIO, APROVEITE PARA CONFERIR SE O ASTEROIDE ESTA MUITO PROXIMO OU AINDA LHE RESTA ALGUM TEMPO.
QUANDO ENCONTRAR O CIENTISTA, ELE PEDIRA' OS OBJETOS QUE NECESSITA EM UMA CERTA ORDEM, ENTREGUE-OS NESTA MESMA ORDEM OU PODERA' SER FATAL.
ESPERAMOS QUE COM TODAS ESSAS DICAS E UM MAPA SUPER DETALHADO, VOCE CONSIGA TERMINAR ESTA AVENTURA COM FINAL FELIZ.

ATE' A PROXIMA, MARCELO P.FONSECA.

PERSONAGENS DO TERRAMEX

Sir John Caine

Fortisque-Smithe

Herr Krusche

Hu Pong

Henri Beaucoup

ORGANIZACAO DE DISQUETES

POR SOTERO LUIZ DA SILVA

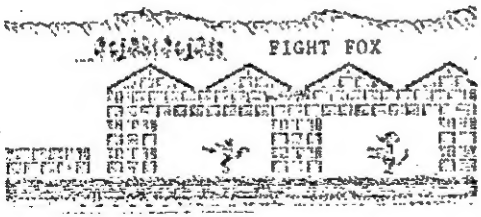
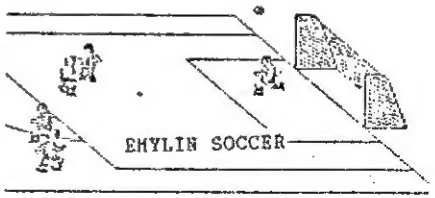
Recentemente adquiri um sistema de drive para o meu TK 90 e como tudo que e'novo eu sai'aos trancos e tive uns tantos problemas os quais com um pouco de paciencia estou conseguindo resolver.
Quando comecei a gravar os meus programas me deparei com a chateacao de ver a tela inicial de abertura perdida ficando eu com a tela azul da MI,nao querendo isto,parti para a criacao de um auxiliar para carregar as telas iniciais de abertura,o qual mostro daqui a pouco.
Outra coisa,era quando eu dava um CAT e linha a minha disposicao uma tela toda embaralhada pois a MI gravava o programa em 4 blocos;resolvi tambem acabar com a tela embaralhada,depois veremos isso.
E por sinal coloquei o BOOT em todos os meus disquetes.Para quem nao sabe ,BOOT e' o pontapé inicial do sistema e com ele o disquete carrega automaticamente um programa com o nome"BOOT".
Vamos agora seguir passo a passo o que fazer para colocar um programa no disquete com cara de programa original,com tela de abertura e tudo.
Primeiro pegue um disquete formatado e grave o seguinte programa:

```
1 CLEAR 24791: RAND USR 15363:REM: LOAD"" CODE
2 RAND USR VAL" 15363":REM: LOAD"{} {} {} {} {} {} {} 3"
3 RAND USR VAL"15363":REM: LOAD"{} {} {} {} {} {} {} 2"
4 RAND USR 24830: RAND USR VAL" 15363":REM: LOAD"{} {} {} {} {} {} {} 1"
5 RAND USR 24933
```

OBS:Os {} sao os numeros de espacos que voce deve digitar.
Deixe este programa guardado,grave sem rodar.
Agora atraves da MI voce gravara'o seu programa preferido,normalmente,apenas faca o seguinte:na vez de dar um nome grande ao seu programa,de somente um nome de 2 letras quando for gravar,por exemplo: GREEN BERET= GB;ART STUDIO= AS;PAPERBOY= PB e etc
com isto voce localizara'mais rapidamente qualquer coisa quando der um CAT.
Pois bem,voce pode gravar ate'6 programas,com a MI,ou mais se for programa pequeno.
Agora que voce ja'tem o disquete com os programas, vamos gravar as telas de cada um.Escolha a tela de cada programa e grave tambem com 2 letras usando a opcao SCREEN$ da MI.
Depois de tudo pronto vamos agora carregar aquele programa que voce separou anteriormente.Edite a linha 1 e coloque o nome de duas letras no load.Por exemplo,se o programa for o GREEN BERET sera'GB.Edite a linha 2 e apague 2 espacos iniciais e coloque o nome no lugar,no nosso caso GB,faca o mesmo com a linha 3 e 4,nao esquecendo de apagar 2 espacos e de colocar o nome sempre no comeco.
Por exemplo a linha 3 ficara' assim:

```
3 RAND USR VAL"15363":REM: LOAD"GB {} {} {} {} {} 2"CODE
```

Depois de pronto grave este programa com o nome original e com START na linha 1.No nosso caso gravamos assim com ccando direto(sem numero de linha).

```
RAND USR 15363:REM;SAVE "GREEN BERET"LINE 1
```

Faca isso para todos os programas.
Agora quando voce der um CAT no disquete voce tera'varios programas com 2 letras no nome mas apenas um com o nome completo,ficou mais facil encontrar o que voce quer,basta digitar o nome "GREEN BERET"que ele carregara'com a tela que voce colocou e mas o azul da MI.
Uma dica:Faca tudo com letras minusculas e nunca mistura com letras maiusculas pois a Beta faz distincao entre elas.
Por enquanto e'so'.